



EVIDÊNCIAS DA IMPLEMENTAÇÃO DOS *EXERGAMES* NA INTERFACE DA SAÚDE MENTAL: análise das dissertações e teses brasileiras

Adilson Rocha Ferreira
adilsonrf.al@gmail.com

Deise Juliana Francisco
deisej@gmail.com

RESUMO

Este estudo de estado da arte se insere no campo da análise da produção nacional a nível de pós-graduação *stricto sensu* e teve como objetivos mapear e analisar a produção científica nacional – especificamente as dissertações de mestrado e as teses de doutorado – sobre a implementação dos *exergames* na interface da Saúde Mental. Para tal, foram realizadas buscas na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações e no Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES, os maiores repositórios nacionais a nível de pós-graduação *stricto sensu*. Foram encontrados 94 trabalhos, mas após a aplicação dos critérios de inclusão e exclusão, selecionamos 2 trabalhos para compor o corpus desta pesquisa. Dos trabalhos selecionados para análise, um foi desenvolvido a nível de mestrado e o outro a nível de doutorado, defendidos em instituições públicas de ensino superior com financiamento público no ano de 2018, constituindo um campo recente de investigação. Constatamos que a temática ainda é recente no meio acadêmico e carece demais investigações. Entretanto, os estudos evidenciaram resultados positivos, tanto no domínio objetivo quanto no domínio subjetivo dos participantes. Por fim, acreditamos que estudo pode se constituir de um relevante norteador para novas pesquisas da área ou até mesmo outras práticas de cuidado na Saúde Mental.

PALAVRAS-CHAVE: Videogame - Saúde mental – Estado da arte - Pós-graduação *stricto sensu*.

1 INTRODUÇÃO

De acordo com Balbachevsky (2005), os primeiros indícios de cursos em nível de pós-graduação no Brasil são do início da década de 1930. Entretanto, apenas na década de 1960 houve um grande impulso dos cursos de pós-graduação em âmbito nacional, tendo em 1965 apoio por parte do Governo Federal, o qual adotou medidas, apoiadas no modelo norte-americano, formalizando a pós-graduação no Brasil e reconhecendo-a como um novo nível de formação educacional (SILVA, 2010).

A pós-graduação *stricto sensu*, para Saviani (2000), é organizada nas formas de cursos de mestrados e doutorados, voltada para a formação profissional, mais especificamente na formação acadêmica, objetivando a formação de pesquisadores para atuarem nas diversas áreas, tendo a pesquisa como elemento que a define.



O jogo, aqui considerado com artefato da cultura humana, segundo Huizinga (2014), pode ser entendido como uma atividade regulada, voluntária, que, a partir dele, busca-se a possibilidade de transformação da realidade em que o jogador se encontra, fugindo da confusão da vida e da imperfeição do mundo para uma perfeição temporária e limitada. Com o passar das décadas e com a evolução tecnológica, os jogos são levados para o mundo digital, proporcionando outras formas de vivenciar o jogo (GULARTE, 2010). A presença do jogo digital na cultura contemporânea vem constituindo um campo de interesse para distintos personagens. Jogadores, desenvolvedores, pesquisadores, dentre outros agentes, são motivados a investigar e compreender de que modo os jogos digitais, aqui considerados como artefato da cultura digital, estão postos na sociedade e quais relações são estabelecidas com os diversos segmentos e área de conhecimento, dialogando com a diversidade – em seu sentido mais amplo – que o fenômeno conclama. No âmbito da pesquisa científica, há um crescente interesse nos jogos digitais como objeto de investigação, em que diversas áreas do conhecimento buscam investigar as relações e os efeitos dos jogos digitais em contextos específicos.

O desenvolvimento tecnológico, favorecendo a complexidade das narrativas e diversidade de possibilidades para interagir e imergir nesse universo, mobiliza gerações, seja porque buscam entretenimento, aprender algo e mais recentemente mover-se. As primeiras iniciativas de criar consoles que possibilitassem ao jogador sair da cadeira e jogar com o corpo iniciam em 2002 com *Playstation Eye Toy* (Sony) e mais tarde com o aparecimento do *Nintendo Wii* (Nintendo) e com o *Xbox 360 com sensor Kinect* (Microsoft), marcando a emergência da sétima geração de consoles (GULARTE, 2010).

Com a possibilidade de interação com o jogo a partir dos movimentos do corpo humano, surge uma nova classe de jogos digitais. Os *exergames*. nomenclatura dada pela junção das palavras *exercise* e *games* (YANG; OH, 2010), vem atraindo a atenção de pesquisadores por trazer consigo outras possibilidades da realização de exercício físico aliado à diversão, tornando a prática engajadora, além de atribuir benefícios físicos e cognitivos aos praticantes (SUHONEN *et al.*, 2008).

Nesse contexto, o presente estudo tem por objetivos mapear e analisar a produção dos Programas de Pós-graduação *stricto sensu* do Brasil sobre a implementação dos *exergames* na interface da Saúde Mental.



2 METODOLOGIA

Tendo em vista os objetivos dessa pesquisa, classificamo-la como um estudo de estado da arte, o qual, segundo Ferreira (2002, p. 258, grifo nosso), objetiva

mapear e de discutir uma certa produção acadêmica em diferentes campos do conhecimento, tentando responder que aspectos e dimensões vêm sendo destacados e privilegiados em diferentes épocas e lugares, de que formas e em que condições têm sido produzidas certas **dissertações de mestrado, teses de doutorado**, publicações em periódicos e comunicações em anais de congressos e de seminários.

Dessa forma, discutiremos a produção nacional nos Programas de Pós-graduação *stricto sensu*, analisando as características, aspectos e dimensões das dissertações de mestrado e teses de doutorado que desenvolveram investigações acerca dos *exergames* com a participação de pessoas em sofrimento psíquico.

Para a realização desse estudo, foram feitas buscas em duas bases: na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) e Catálogo de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). As buscas foram realizadas no mês de maio de 2019, utilizando a seguinte *string* de busca: (*exergam** OR "*active vídeo gam**"). Tais palavras e termos foram utilizadas obedecendo ao critério de atualidade do tema e frequência da utilização dessas palavras na literatura (VAGHETTI; BOTELHO, 2010).

Como resultado das buscas, foram encontrados 94 trabalhos. Entretanto, após a exclusão dos trabalhos que eram duplicados (n=25), que não disponibilizaram o texto na íntegra (n=13), que disponibilizaram o texto parcialmente (n=3) e que fugiam do escopo dessa investigação (n=6). Assim sendo, selecionamos 47 estudos para leitura dos na íntegra, em que identificamos que em apenas 2 pesquisas participaram de pessoas em sofrimento psíquico, constituindo o corpus dessa pesquisa.

Para levantamento dos dados sobre os aspectos históricos e condições em que os trabalhos foram desenvolvidos, utilizamos como fonte os currículos dos pesquisadores na plataforma Lattes CNPq.

A análise se deu a partir da leitura analítica do material, norteadas por questões específicas, em que as informações foram resumidas e registradas em planilhas eletrônicas.



3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após a seleção do corpus dessa pesquisa, passaremos a analisa-lo e discuti-lo. Primeiramente, será feita uma breve caracterização dos trabalhos, de modo a apresentar os aspectos e as dimensões em que os estudos foram desenvolvidos. Abaixo, no Quadro 1, seguem os trabalhos que serão analisados.

Quadro 1 – Trabalhos selecionados para análise

Autor	Título	Ano	IES*	Nível
Adilson Rocha Ferreira	Exergames e Saúde Mental: uma pesquisa-intervenção em um CAPS da cidade de Maceió	2018	UFAL	Mestrado
Alexandre Rafael de Mello Schier	Videogames e Saúde Mental: novas possibilidades de intervenção com o uso da tecnologia	2018	UFRJ	Doutorado

* Instituição de Ensino Superior.

Fonte: elaborado pelos autores (2019).

Como pode ser visto no quadro acima, dos trabalhos selecionados para análise, um foi desenvolvido a nível de mestrado e o outro a nível de doutorado, defendidos no ano de 2018, constituindo um campo recente de investigação. Com relação às instituições, ambos os trabalhos foram desenvolvidos em instituições públicas de ensino superior, em que Ferreira (2018) desenvolveu sua pesquisa no Nordeste brasileiro, mais especificamente em Alagoas, e Schier (2018) na Região Sudeste, no estado do Rio de Janeiro. Vale mencionar aqui o papel das instituições pública de ensino, através dos programas de pós-graduação, nível stricto sensu, no desenvolvimento científico nacional. Com relação ao financiamento das pesquisas, ambos os responsáveis pelas pesquisas receberam financiamento em forma de bolsa de estudos da CAPES.

A seguir, passaremos a fazer uma análise mais focada no conteúdo dos trabalhos, enfatizando questões teórico-metodológicas, de modo a apresentar e discutir as especificidades das pesquisas desenvolvidas na temática dos *exergames* na interface da Saúde Mental.

A primeira pesquisa a ser apresentada foi desenvolvida por Adilson Rocha Ferreira no Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Federal de Alagoas, sob



orientação da Profa. Dra. Deise Juliana Francisco, tendo como título “*Exergames* e Saúde Mental: uma pesquisa-intervenção em um CAPS da cidade de Maceió” (FERREIRA, 2018).

Diante da possibilidade de abertura de um diálogo entre os *exergames* e o cuidado em Saúde Mental, no intuito de criar outros dispositivos de cuidado baseados nos princípios da Reforma Psiquiátrica e considerando as práticas corporais como benéficas ao no processo de reabilitação de pessoas em sofrimento psíquico, Ferreira (2018) desenvolveu sua pesquisa com o objetivo de cartografar os processos de interação estabelecidos por pessoas adultas em sofrimento psíquico com os *exergames* em um Centro de Atenção Psicossocial. Para tanto, foi desenvolvida uma pesquisa-intervenção, apoiando-se no método da cartografia, em que, semanalmente, foram realizadas oficinas no CAPS, tendo a participação de 16 usuários. Entretanto, devido à assiduidade dos participantes nas oficinas, foram acompanhados os processos de interação estabelecidos nas oficinas de dois jogadores. Durante as oficinas, além da filmagem dos encontros, foram realizadas observações de forma participante e registro diário dos acontecimentos como fonte de dados para análise. Os dados foram analisados e discutidos a partir de dois marcadores: “conectar-se com o outro” e “acoplamento”. Por fim, o autor pode considerar as oficinas com os *exergames* como uma potente ferramenta para pôr em prática atividades engajadoras, pois, quando realizadas em grupo, evidenciaram a questão da construção coletiva de saberes, bem como a seu compartilhamento, potencializando as relações e proporcionando novas experiências às pessoas em sofrimento psíquico.

O outro estudo selecionado para análise foi desenvolvido por Alexandre Rafael de Mello Schier no Programa de Pós-graduação em Psiquiatria e Saúde Mental da Universidade Federal do Rio de Janeiro, sob orientação da Profa. Dra. Adriana Cardoso de Oliveira Silva, intitulado “Videogames e Saúde Mental: novas possibilidades de intervenção com o uso da tecnologia” (SCHIER, 2018).

Considerando a ampla utilização dos jogos com fins de tratamento e reabilitação, Schier (2018) desenvolveu sua pesquisa com o objetivo de apresentar uma nova possibilidade de intervenção em Saúde Mental através de jogos de videogame, especificamente os *exergames*. Na pesquisa em questão, os *exergames* foram implementados como tratamento auxiliar em pacientes com transtornos mentais, gerando maior engajamento desses usuários nas tarefas propostas e conseqüentemente uma melhora de seus quadros sintomáticos. Em um compilado de 8 artigos, dentre eles teóricos e empíricos, através de um estudo longitudinal, o



autor pode constatar, por meio de testes validados e escalas, uma diminuição nos níveis de depressão pós-intervenção com os exergames. Ademais, o autor conclui seu trabalho afirmando que a implementação dos *exergames* como forma de cuidado se constitui como uma mudança de paradigma do mercado da Saúde Mental, de forma que os *exergames* proporcionam outras formas de cuidado e tratamento, o que, no caso do estudo em questão, demonstrou resultados positivos em seus participantes.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando o contexto em questão, podemos considerar que esta pesquisa se constitui como uma iniciativa pioneira, a qual teve por objetivos mapear e analisar a produção dos Programas de Pós-graduação *stricto sensu* do Brasil sobre a implementação dos *exergames* na interface da Saúde Mental. Para realizar a investigação, utilizamos como fontes as dissertações de mestrado e de teses de doutorado disponíveis na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações e no Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES. Encontramos uma limitação quanto ao acesso às produções, uma vez que grande parte dos autores não disponibilizaram seus produtos finais na íntegra, mesmo nas situações das pesquisas desenvolvidas em instituições públicas de ensino superior e com financiamento de agências públicas de fomento à pesquisa, o que inviabilizou uma análise completa dos estudos encontrados.

Como já apresentado, os estudos que investigaram a implementação dos *exergames* como forma de cuidado no âmbito da Saúde Mental são poucos e recentes, tendo em vista que apenas dois trabalhos foram encontrados, ambos com defesa no ano de 2018. Todos os estudos identificados foram desenvolvidos em instituições públicas de ensino superior e com financiamento de agências públicas de financiamento científico, o que vem a corroborar com o significativo papel da esfera pública para o desenvolvimento não só científico, mas do Brasil como um todo.

Apesar de serem escassos e recentes, os estudos demonstraram resultados positivos, sejam eles na esfera objetiva, mensurados pelo viés quantitativo, sejam eles na dimensão subjetiva, cartografados pelo método qualitativo. Ambos os estudos apenas iniciam a discussão a nível nacional da implementação dos *exergames* na interface da Saúde Mental,



apontando para maiores intervenções e investigações, de modo a ampliar e diversificar os participantes envolvidos na pesquisa e os métodos e técnicas empregados para coletar ou produzir os dados empíricos.

Por fim, consideramos que este estudo pode se constituir de um relevante norteador para novas pesquisas da área ou até mesmo outras práticas de cuidado na Saúde Mental, partindo da premissa do conhecimento do que já foi desenvolvido, o que pode vir a melhor embasar as práticas profissionais.

REFERÊNCIAS

BALBACHEVSKY, Elizabeth. A pós-graduação no Brasil: novos desafios para uma política bem-sucedida. In: BROCK, Colin; SCHWARTZMAN, Simon (Orgs.). **Os desafios da educação no Brasil**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2005. p. 275–304.

FERREIRA, Adilson Rocha. **Exergames e saúde mental: uma pesquisa-intervenção em um CAPS da cidade de Maceió**. 2018. 138 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2018.

FERREIRA, Norma Sandra de Almeida. As pesquisas denominadas “estado da arte”. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 23, n. 79, p. 257–272, 2002. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73302002000300013&lng=pt&tlng=pt. Acesso em: 30 out. 2018.

GULARTE, Daniel. **Jogos eletrônicos: 50 anos de interação e diversão**. Teresópolis: Novas Idéias, 2010.

SAVIANI, Dermeval. A Pós-graduação em Educação no Brasil: trajetória, situação atual e perspectivas. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 1, n. 1, p. 1–19, 2000. Disponível em: <https://periodicos.pucpr.br/index.php/dialogoeducacional/article/view/3211/3121>. Acesso em: 4 jul. 2019.

SCHIER, Alexandre Rafael de Mello. **Videogames e Saúde Mental: novas possibilidades de intervenção com o uso da tecnologia**. 2018. 176 f. Tese (Doutorado em Psiquiatria e Saúde Mental) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

SILVA, Régis Henrique dos Reis. A Educação Especial no âmbito da Pós-graduação em Educação no Brasil. In: 33ª REUNIÃO ANUAL DA ANPED, 2010, Caxambu. **Anais eletrônicos** [...]. Caxambu: Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação (ANPED), 2010. Disponível em: [http://www.33reuniao.anped.org.br/33encontro/app/webroot/files/file/Pôsteres em PDF/GT15-6140--Int.pdf](http://www.33reuniao.anped.org.br/33encontro/app/webroot/files/file/Pôsteres%20em%20PDF/GT15-6140--Int.pdf). Acesso em: 4 jul. 2019.

SUHONEN, Katja *et al.* Seriously fun – Exploring how to combine promoting health



awareness and engaging gameplay. *In: MINDTREK'08, 2008, Anais eletrônicos [...].* [s.l: s.n.] Disponível em: <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=1457204>

VAGHETTI, César Augusto Otero; BOTELHO, Silvia Silva da Costa. Ambientes virtuais de aprendizagem na Educação Física: uma revisão sobre a utilização de exergames. **Ciências & Cognição**, Rio de Janeiro, v. 15, n. 1, p. 64–75, 2010. Disponível em: <http://cienciasecognicao.tempsite.ws/revista/index.php/cec/article/view/292>. Acesso em: 20 fev. 2019.

YANG, Stephen; OH, Yoonsin. Defining Exergames & Exergaming. **Proceedings of Meaningful Play 2010**, Michigan, p. 1–17, 2010. Disponível em: http://meaningfulplay.msu.edu/proceedings2010/mp2010_paper_63.pdf. Acesso em: 20 fev. 2019.

AGRADECIMENTOS

Os autores gostariam de agradecer à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Alagoas (FAPEAL) pela concessão de Bolsa de Doutorado ao primeiro autor e à CAPES pela Bolsa PNPd da segunda autora.